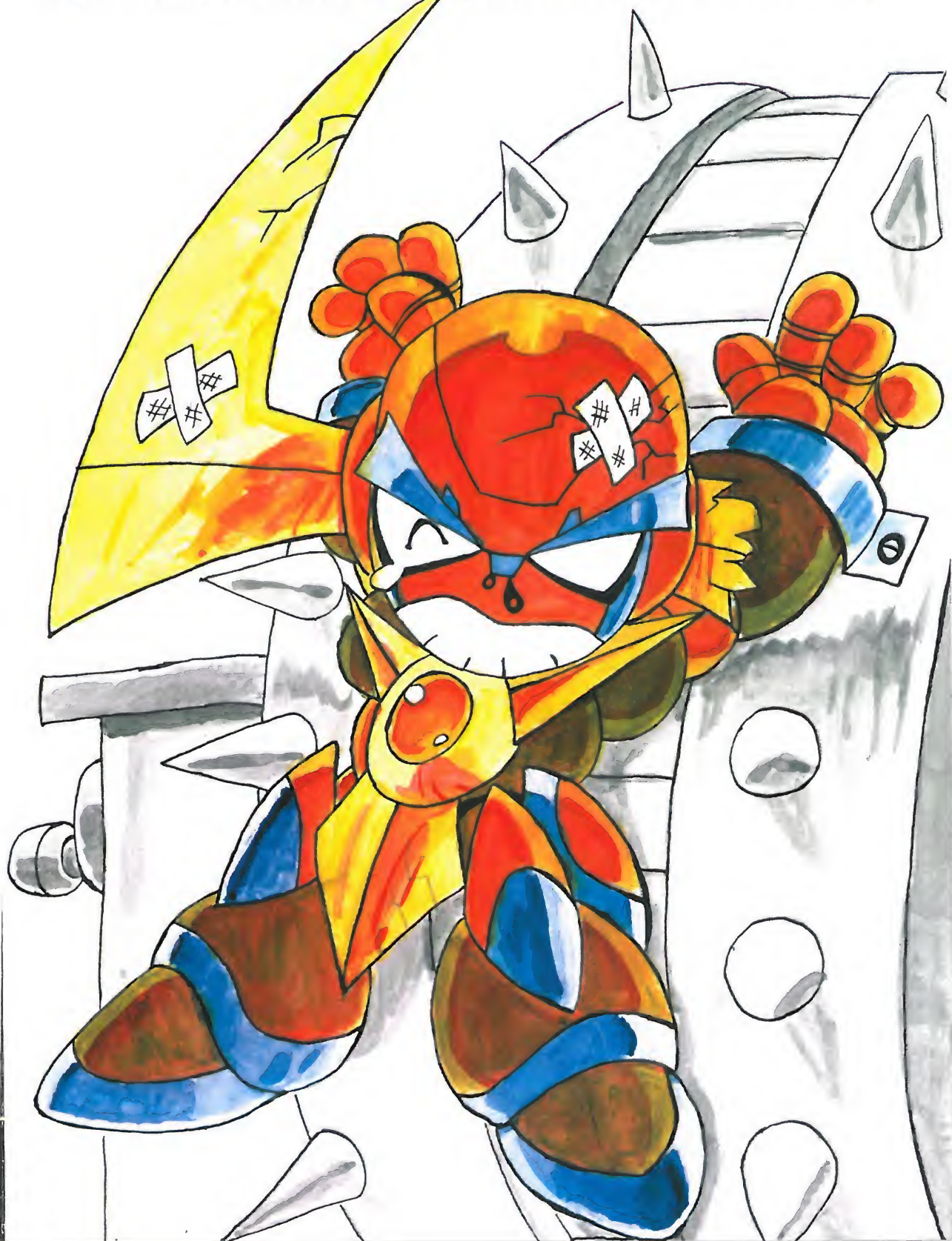


Nº 3 ENERO 1996

GRUPO ZETA 

# **SUPER MANGA**

COMIC Y SUPLEMENTO DEL MUNDO MANGA DE LA REVISTA SUPERJUEGOS



# CARTAS A RAITO-GOBUN

**V**aya torrrrrrrmento! Va Kubbon Luo -el muy bestia- y nos deja a Makako como a un comenieblas aplastado. O nos lo dejó, claro, que la cosa va de flashback. Por cierto: lo de las cartas, como os pedi, se ha ido animando -¡qué obedientes sois, queridos!!-. Comentarios inteligentes, criticas matizadas... en fin, estoy encantado de dar el cante. **Javier Mulo**, de Santiago de Compostela, quiere saber qué opino del manga español. Por partes: Sueños es como el chicle, un tanto empalagoso pero nada despreciable: Dragon Ball, coincido contigo, se queda corto -pero demuestra que los de Hi No Tori Studio, grandes amigos nuestros por otra parte, tienen talento-; las otras colecciones de Camaleón no me convencen, lo siento -aunque Yogore está muy bien dibujada-. Y sobre Makako prefiero no

pronunciarme. Supongo que lo entenderás. El que sí se pronuncia sobre Makako es **Chema López**, de Barcelona. Aunque vuestros personajes tienen potencial, creo que aún no sabéis qué hacer con ellos, escribe. El tiempo te dirá, Chema, que si sabemos lo que hacemos con nuestros deditos. Espera y verás... Para terminar, la frase del mes -extraída de la carta de **Rosario Esteban**, de Sevilla-: Makako es un cruce entre la abeja Maya, Mazinger y el hijo de Spiderman. Toma ya. Con esta lúcida reflexión os dejo... pero no sin antes recordaros nuestra dirección... **CARTAS A RAITO-GOBUN, SUPER MANGA C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID.** ...Y deciros que, a partir del mes que viene, **SUPER MANGA** será todito toda información: Las aventuras de Makako continuaran en -¡tachán!- su propia colección. No os lo perdáis. **JESUS MANUEL MONTANE**

## CONTENIDOS

### COMIC 3

Las Aventuras de Makako

### RECOMENDACIONES 11

Power Rangers, Vanity Angel, Sailor Moon

### AUTOR 12

Rumiko Takahashi, creadora de Ranma 1/2

### 14 PERSONAJE

Lycanthrope Leo de K. Kaji y K. Okamura

### 16 RESEÑAS

Bastard!!, de Kazushi Hagiwara

### 17 Shonen Magazine

18 Psycho Land de Rei Yumeno



# LAS AVENTURAS DE MAKAKO

¡EL KANÍBAL, LA MÁQUINA QUE  
LES LIBRARÁ LA LIBERTAD...

LA TIERRA. PARA MAKAKA, SIEMPRE  
HA SIMBOLIZADO LA LIBERTAD.

CARIÑO, VEN AQUÍ....

HACE MUCHO, MUCHÍSIMO TIEMPO. MAKAKA ERA  
YUN ANG. TENÍA 14 AÑOS.

TANTA JUVENTUD. CÓMO ARDIÓ, COMO SE EXTINGUIÓ...

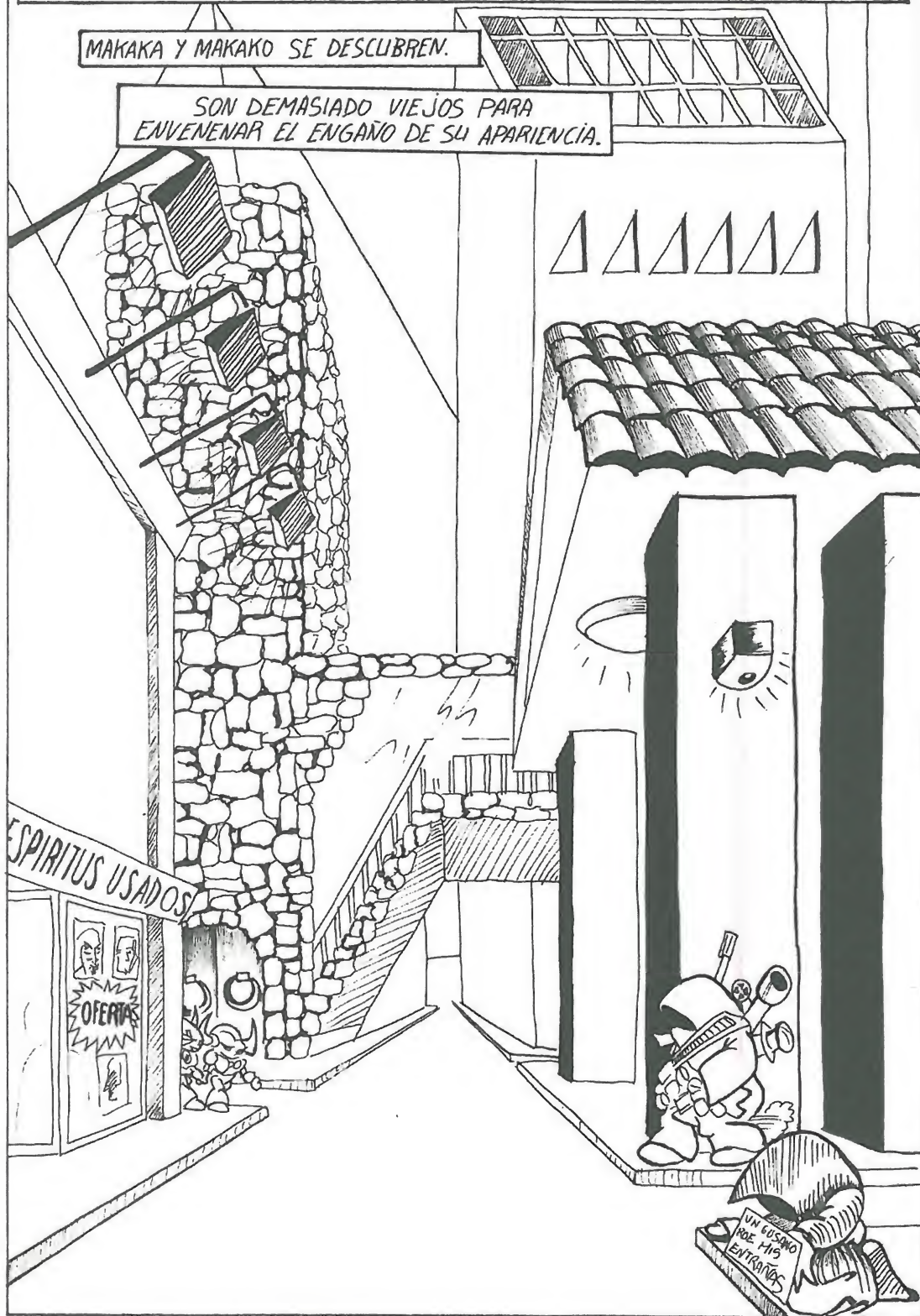
LAS AVENTURAS DE MAKAKO. Tercera Parte. Enero de 1936. Makako es una marca registrada de Jesús Manuel Montané. Reservados todos los derechos. GUION: Jesús Manuel Montané. REALIZACIÓN GRÁFICA: Valeriano Lodo y Manolo Recio. Ilustración de Portada: Hi No Tori Studio

# LAS AVENTURAS DE MAKAKO

LÁPIDA DE LA TUMBA, DESPUÉS DE LA MUERTE Y LA DOLOROSA REENCARNACIÓN.

MAKAKA Y MAKAKO SE DESCUBREN.

SON DEMASIADO VIEJOS PARA  
ENVENENAR EL ENGAÑO DE SU APARIENCIA.







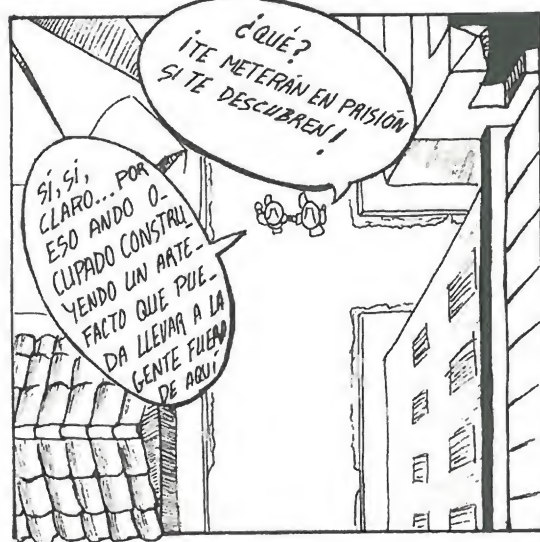
SI, SOY INVENTOR.  
YA SÉ QUE AQUÍ NO HAY  
MUCHO QUE INVENTAR,  
PERO...



OH, VAMOS,  
NO SEAS RIDÍCULO....



¡...TUMBA NECESITA  
GENTE INQUIETA COMO TÚ!



¿QUÉ?  
¡TE METERÁN EN PRISIÓN  
SI TE DESCUBREN!

SI, SI,  
CLARO... POR  
ESO ANDO O-  
ESCAPADO CONSTRUYENDO  
UN ARTEFACTO QUE PUE-  
DA LLEVAR A LA  
GENTE FUERA  
DE AQUÍ.



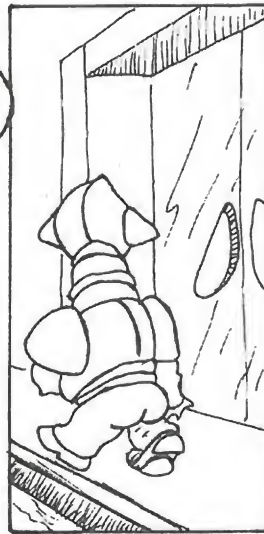
¡DEBERÍAS ABANDONAR  
ESA ESTÚPIDA IDEA  
AHORA MISMO!



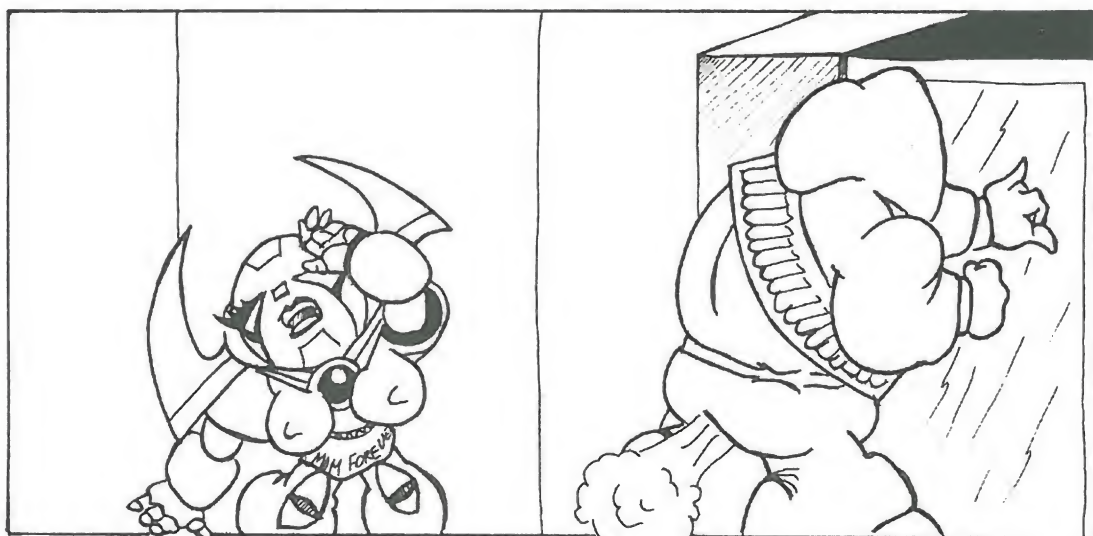
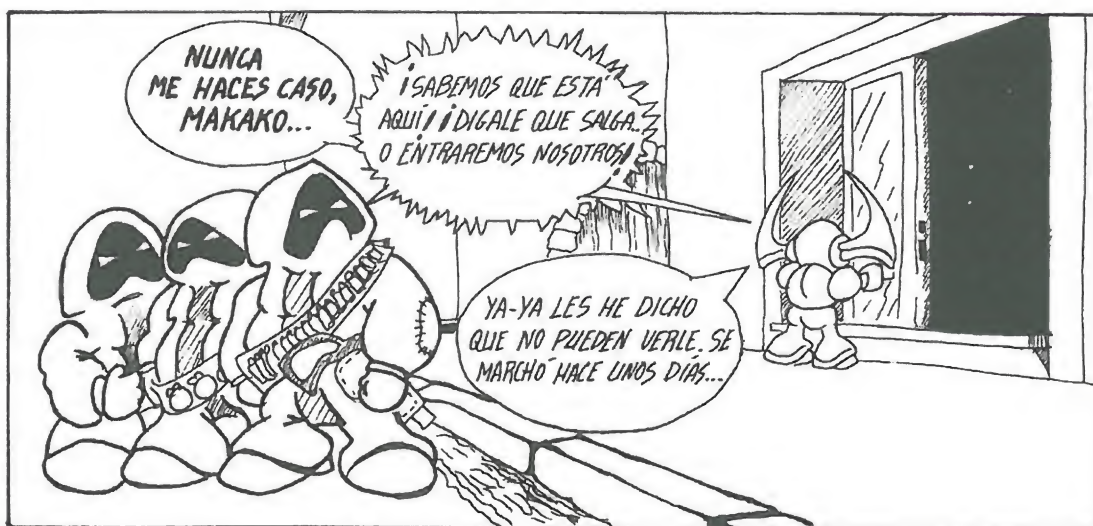
TRANQUILIZATE,  
CARIÑO. ES SÓLO QUE  
ECHO DE MENOS LA  
TIERRA.



MENUDA NOVEDAD.  
¿Y QUIÉN NO?



# LAS AVENTURAS DE MAKAKO





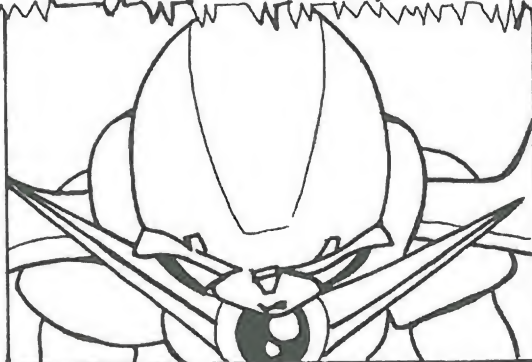


CARIÑO...



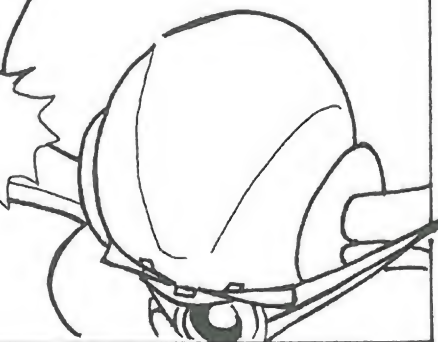
¿DONDE ESTÁ TU MALDITA NAVE, EH?  
¡DÍMELO DE UNA JODIDA VEZ,  
CACHO MIERDA!

¡LLEVAMOS 5 HORAS DE INTERROGATORIO Y NO TE HE  
ARRANCADO NI UNA PALABRA!  
¡TE JURO POR PAITO-GOBYUN QUE, COMO NO HABLES,  
TE SOMETERÉ A KUBBON-LOU!



MUY BIEN,  
QUE ASÍ SEA.

¡GUARDIAS!



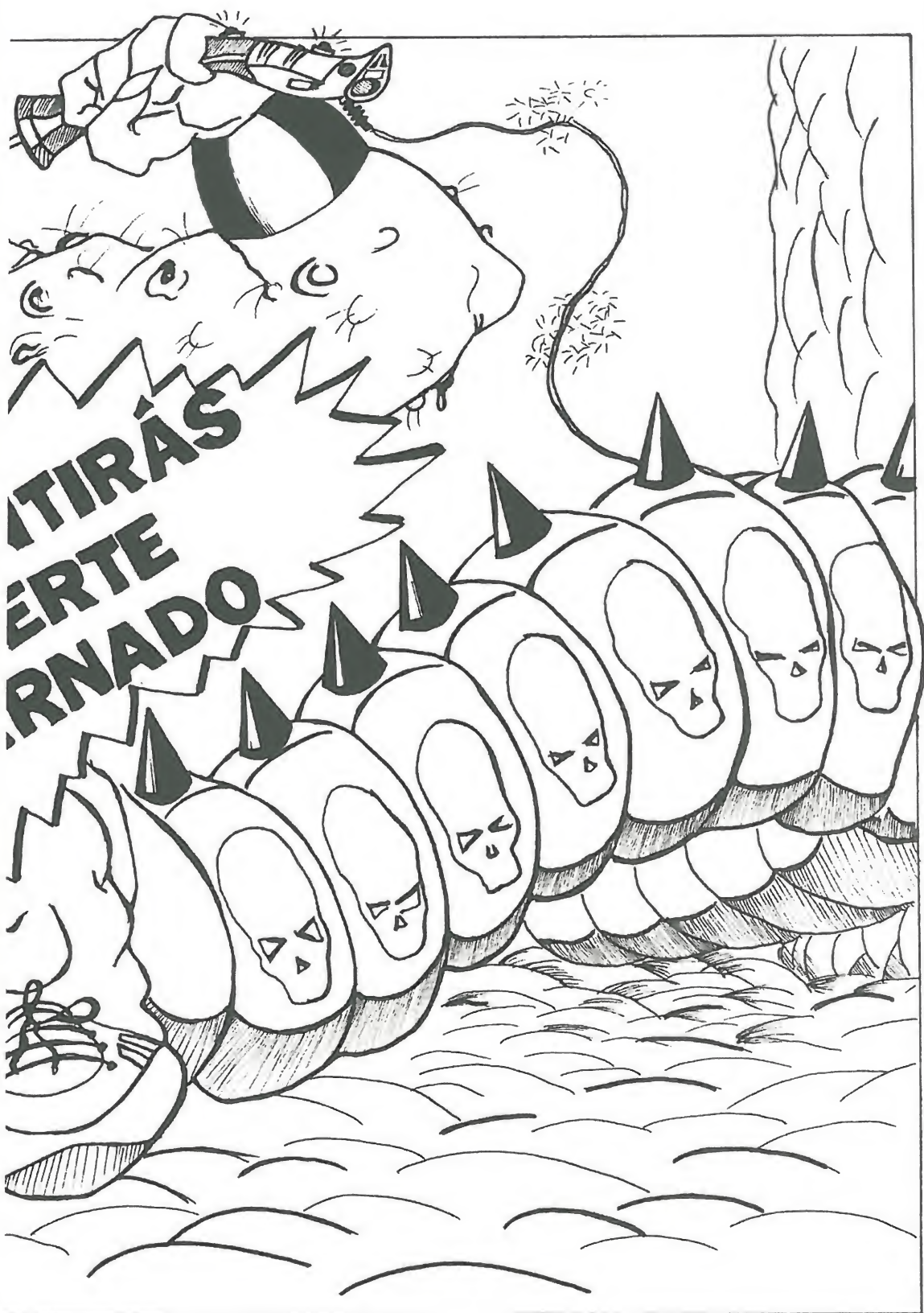
# LAS AVENTURAS DE MAKAKO

KUBBON LLO... EL MAESTRO DE LA TORTURA.

NINGUNA MUERTE ES RÁPIDA A SU LADO.



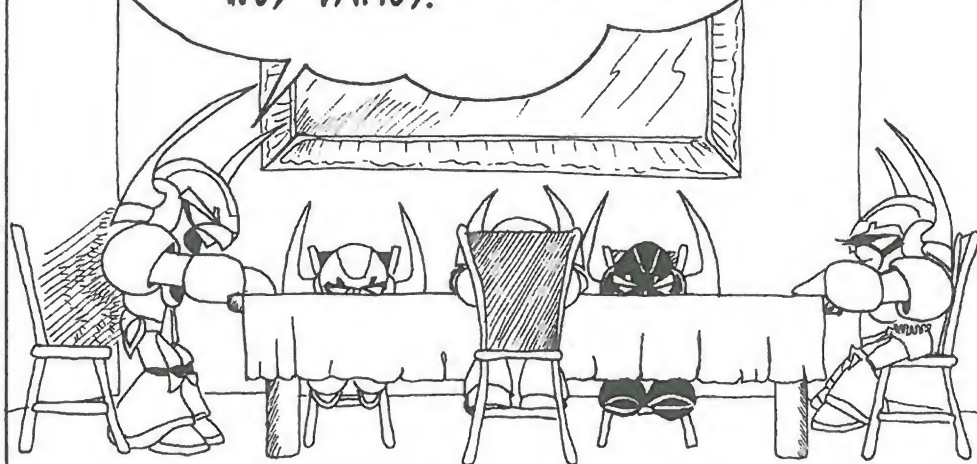




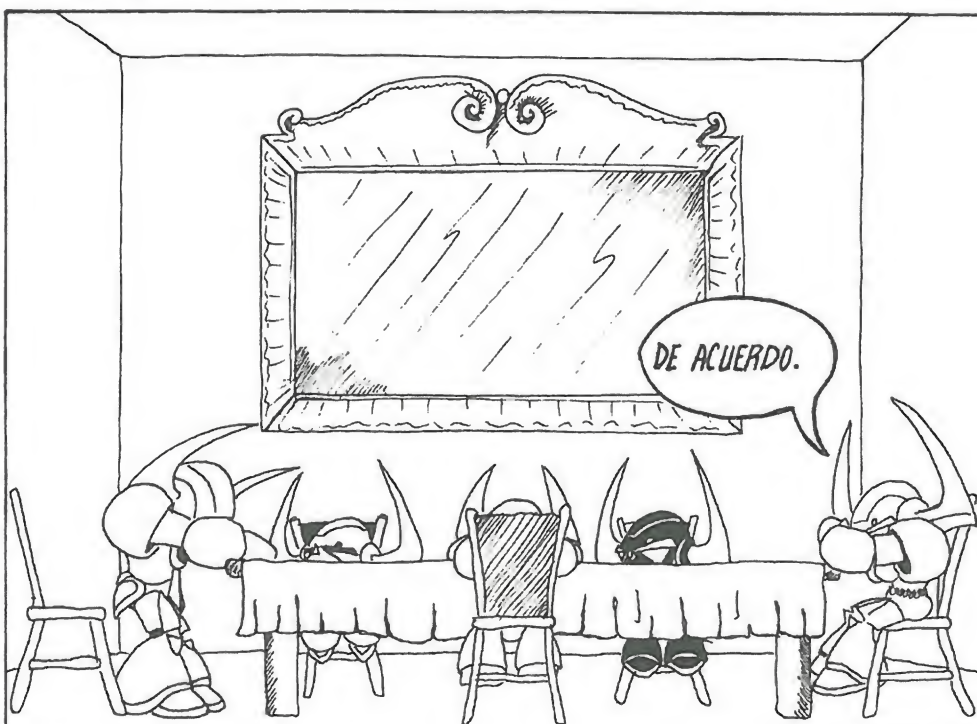
# LAS AVENTURAS DE MAKAKO

AHORA.

¿ACASO NO RECUERDAS LAS TORTURAS?  
¡NO PUEDO SEGUIR FINGIENDO, NO PUEDO SEGUIR  
JUGANDOME LA VIDA CON LOS FEITAS!  
**NOS VAMOS. ESTÁ DECIDIDO.**

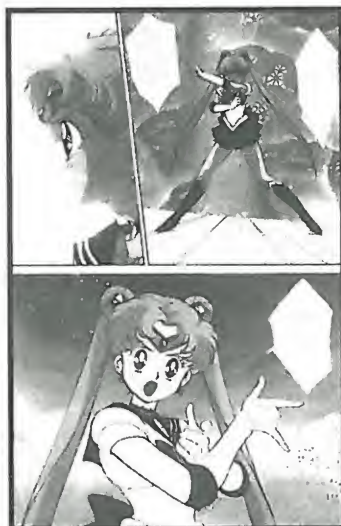


DE ACUERDO.



FIN (POR EL MOMENTO).





## SAILOR MOON

Número 2

Continúa la edición de la versión anime-comic en color de las aventuras de Usagi, Rei, Ami, Makoto y Minako, las chicas SAILOR MOON. Acción a raudales, comedia

y romance en este estupendo tebeo que adapta la serie de TV basada en el manga de Naoko Takeuchi.

◆ 48 PAGINAS. PRECIO: 350 PTAS. PLANETA-DE AGOSTINI.

## EL MUNDO DE SAILOR MOON

Al igual que el mes pasado (y como haremos siempre que esté justificado), recomendamos especialmente una publicación que no es manga, sino un libro de texto ilustrado. En esta ocasión se trata de EL MUNDO DE SAILOR MOON, un volumen de artículos en el que puede encontrarse información esencial sobre el manga de moda. La edición de este libro es una cortesía de **Global**, una editorial valenciana que está realizando un gran esfuerzo por ofrecer a los lectores obras de información y análisis sobre el mundo de las viñetas. EL MUNDO... contiene textos sobre el fenómeno SAILOR MOON y una exhaustiva guía de episodios de la serie.

Por otra parte, si sois buenos aficionados al comic en general, deberíais saber que **Edición Global** ha publicado otros dos libros que recogen trabajos sobre **Neil Gaiman** (el creador de *Sandman*) y sobre los comics **Marvel**.

◆ PRECIO: 950 PTAS. EDICION GLOBAL.

NOTA: LO PIERDAS

## POWER RANGERS: LA PELICULA

Aparece en nuestro país la adaptación oficial del largometraje de los Power Rangers. No es japonés pero como si lo fuera, ya que entra de lleno en la estética de los tebeos de acción nipones. Con guión de **Nel Yomtov** y dibujos de **Ron Lim** y un puñado de colaboradores, el argumento del comic es, en el mejor de los casos, previsible. Ya sabéis: jóvenes estudiantes americanos en

metamorfosis continua luchando contra malvados cada vez más sofisticados. Si habéis visto la película, el comic es un complemento a tener en cuenta; si no conocéis el film, el tebeo os puede servir



como acercamiento al tema. En cualquier caso, no os engaños: esta adaptación en *comic-book* es solo para fans de los Power Rangers.

◆ 48 PAGINAS. PRECIO: 495 PTAS. EDITORIAL PLANETA-DE AGOSTINI.

## VANITY ANGEL

**Glénat** presenta en la *Línea Sueños* la primera entrega de **VANITY ANGEL**, un tebeo erótico indicado para *otakus* adultos con ganas de emociones fuertes. Al parecer, el sello *Línea Sueños* va a ser utilizado por la editorial para lanzar productos de alto voltaje. Aunque nos alegramos de la aceptación del género, esperamos que estos tebeos no ocupen todas las estanterías: no solo de carne vive el *otaku*.

◆ 32 PAGINAS. PRECIO: 375 PTAS. EDICIONES GLENAT.



AUTOR RUMIKO TAKAHASHI

# EL TOQUE MAGICO



SUPER 12 MANGA





**C**ríticos y estudiosos del manga han coincidido en que **Rumiko Takahashi** podría considerarse un bicho raro en el mundo de los tebeos japoneses. De entrada, lo que sorprende en su carrera es que una mujer haya conseguido triunfar en la industria del manga para chicos. Como ya sabréis, en Ja-

pón el manga está muy compartimentado por sexos y edades: los chicos suelen leer exclusivamente *shonen* manga, mientras que las chicas leen habitualmente *shojo* manga (SAILOR MOON, X 1999). Por supuesto, los autores hacen *shonen* manga y las autoras dibujan *shojo* manga. Pues bien, **Rumiko** ha conseguido traspasar esas fronteras y ha escrito y dibujado excelentes mangas para chicos. Además, en ese intento de romper fronteras, **Rumiko** ha sido capaz de crear un estilo nuevo y refrescante que puede ser disfrutado por chicos y chicas. Si a este dato unimos la magnífica calidad de su dibujo, su agradable forma de contar historias, y su dominio de la comedia de enredo y de otros géneros, podemos considerar a **Rumiko** no como una rareza, sino como uno/a de los/las autores/as más interesantes del manga.

A principios de los años ochenta, **Rumiko** escribió y dibujó su primer obra extensa: URUSEI YATSURA -conocida en nuestro país como LAMU-. La serie anticipaba la pasión de la autora

por la comedia de enredo y los triángulos amorosos, ya que nos presenta a Lamu, una extraterrestre venida de otra dimensión que de forma bastante caprichosa decide casarse con el humano Ataru Moroboshi, que a su vez está enamorado de una compañera de clase.

Todo el humor y el romanticismo de LAMU se verá ampliado en su siguiente experimento: JULIETTE JE T'AIME, una obra que se acerca -aparentemente- al *shojo* manga. En realidad, la serie mantiene el

aire universal (y unisex) de todos los trabajos de **Rumiko**, aunque es de corte mucho más romántico. La trama de JULIETTE JE T'AIME se centra en el amor que un joven estudiante siente por la joven viuda que administra la pensión en la que vive.

El siguiente trabajo -y el de mayor éxito- es RANMA 1/2, una obra que ha conquistado a los públicos japonés, estadounidense y europeo con rapidez. En RANMA 1/2, Akane y Ranma, se ven obligados a contraer un matrimonio pactado por

sus familias sin apenas conocerse. Pronto surgirán las diferencias... pero el obstáculo insalvable es una maldición que convierte a Ranma en chica al entrar en contacto con el agua fría. Sus últimos trabajos entre nosotros son las historias cortas de EL MUNDO DE RUMIKO, editadas por Planeta-De Agostini.

**AITOR KOVACS**

Nacida en 1957 y dedicada profesionalmente a los comics desde los 21 años, Rumiko Takahashi es una de las profesionales de mayor prestigio en el mundo del tebeo japonés. Su exquisita sensibilidad y su dominio de los géneros la han convertido en un valor seguro entre los lectores de nuestro país.







Según un misterioso archivo de datos que obra en poder de una no menos misteriosa secta, Leo Takizawa es un chico adoptado hace 17 años por el detective Yuuki Takizawa. Sus padres biológicos son inexistentes, es muy inteligente, tiene un marcado carácter solitario y desde temprana edad posee soberbias habilidades atléticas.



←fectivamente, Leo es un joven japonés especialmente apto para el deporte, de gran simpatía y con éxito entre los compañeros de estudios... y entre las compañeras. Por lo menos, durante las cinco primeras páginas del manga que relata su historia. A partir de ahí, descubrimos que Leo NO es un chico: bajo su calculado disfraz se esconde un licántropo, un inmaduro espécimen de la tribu de la sangre de las bestias -una casta de animales salvajes capaces de transformarse en humanos durante un tiempo-. La vida de Leo dejará de ser normal en el momento de su decimoséptimo aniversario, ya que, como suele ocurrir en este tipo de aventuras, sus enemigos no tardarán en aparecer; y el primero de esos enemigos (y la primera de sus víctimas) resulta ser su propio padre adoptivo. Yauki Takizawa es un miembro de un grupo llamado Los Cazadores, una secta cuya misión sagrada es eliminar a la raza de las

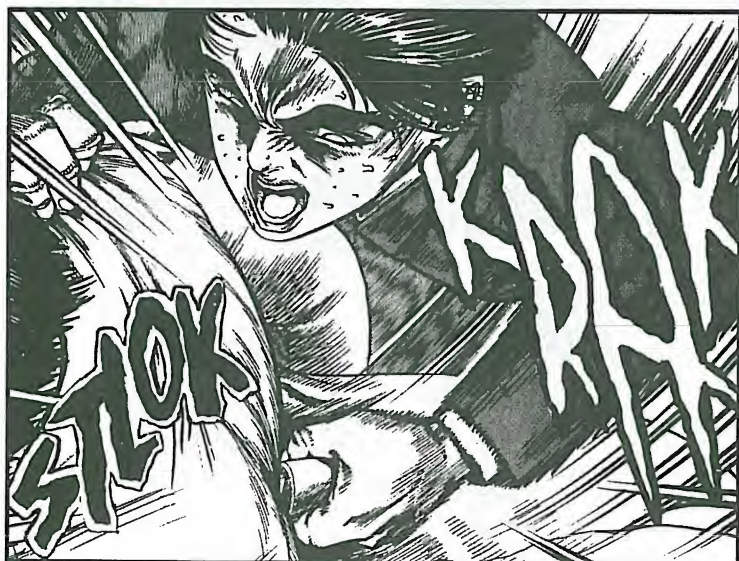






bestias legendarias de la que Leo forma parte. El señor Okure -nada más y nada menos que el terrible profesor de química- es también uno de esos Cazadores, lo que hace que el círculo en torno al joven licántropo se estreche en cuestión de unas pocas páginas. Leo es un héroe que bien podría definirse como el negativo de aquél joven-cito **DE PELO EN PECHO** que fue **Michael J. Fox**.

**GONZALO F. LLOPIS**





# BASTARD!!

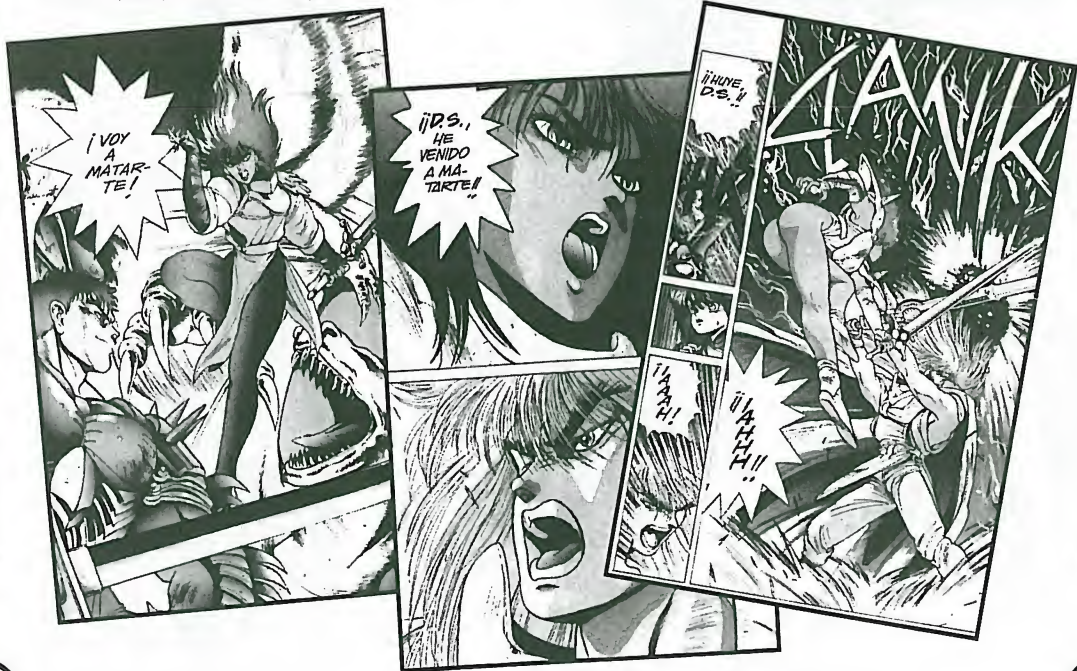
**B**ASTARD!! apareció en nuestro país rodeado de leyenda. Su dibujo, mucho más estilizado que la mayor parte de la producción manga, atrajo a un puñado de *otakus* especialmente informados que crearon un cierto mito sobre la obra de **Hagiwara**, difundido sobre todo en *fanzines* y charlas informales. Cuando **Planeta-De Agostini** publicó la obra los potenciales compradores ya habían oído toda clase de comentarios sobre ella, pero con una salvedad: estaban siempre basados en su dibujo -que es extraordinario-. Lo que no sabían esos consumidores en potencia era que el guión de BASTARD!! es tan magnífico como su dibujo. Llenos de humor, referencias y ganas de divertir al personal, los diálogos de la obra de **Hagiwara** son un formidable y sorprendente ejemplo de cómo puede construirse

de HAZUSHI HAGIWARA

una obra de calidad sin más pretensión que la de entretener. El argumento, por su parte, es un cúmulo de situaciones de acción desaforada y salvaje, en el que se citan un grupo de personajes absolutamente delirantes. Dark Schneider -el protagonista-, Rushie Lenlen, Ras, la Princesa Sheila y los hechiceros Anthraxax, Avigell y Ashes Ney, son el reparto de una aventura interminable cuyos altibajos no impiden que la diversión esté casi en todo momento asegurada. Y si el entretenimiento propio de la historia decae, el lector siempre tiene la oportunidad de seguir los comentarios jocosos que, a través de las páginas del manga, **Hagiwara** dedica a sus colaboradores, al lector o, incluso, a los propios personajes.

ANDRES GARCIA

VALORACION 7





**P**laneta De Agostini anuncia en el número 16 de Shonen que se avecinan cambios en la publicación. La periodicidad cambia de quincenal a mensual y el precio pasa de las 550 pesetas que costaba a las 695 que costará en su nueva etapa. Desde estas páginas solo podemos decir que espera-

dos a los juegos de aventuras y de los *otakus* que se fijan en algo más que en el dibujo. COMPILER y 3X3 OJOS, también excelentes series, siguen fascinando a los lectores con su galería de malvados personajes y sus situaciones de- mentes.

**JULIO MIGUEL ROZAS**

## SHONEN

Varios autores

mos que los cambios no afecten a la gran calidad de una revista que es, hoy por hoy, la mejor publicación a la que pueden acercarse los lectores que buscan manga de calidad. En este número 16, además de sus habituales secciones de texto (escritas por especialistas como **Alfons Moliné, Roque González, María Ferrer y Federico Colpi**), incluye algunas de las series más entretenidas del mercado. Un episodio especialmente romántico de **AH! MI DIO-SA**, de **Kosuke Fujishima**, abre la revista, que también incluye episodios de **SOBREVIVIR EN LA NUEVA ERA GLACIAL**, del genial **Jiro Taniguchi**, **COMPILER**, de **Kia Asamiya**, y **3X3 OJOS**, de **Yuzo Takada**. De todas estas series, yo destacaría la de **Taniguchi**, una gran obra de aventuras realizada con inteligencia, en la que la humanidad trata de superar los peligros de un mundo hostil. **SOBREVIVIR EN LA NUEVA ERA GLACIAL** debería ser, desde ya, la obra favorita de los aficiona-



VALORACION

9



# PSYCHO LAND



**P**SYCHOLAND es una aventura de acción y misterio futurista, en la que los poderes psíquicos de algunos personajes juegan un papel fundamental; un argumento perfectamente enmarcado en el ám-

bito de la ciencia ficción de consumo y nacido con la única pretensión de proporcionar una lectura de consumo agradable. Pero hay algo muy particular en esta obra: sus personajes, por muchos poderes especiales que tengan, demuestran sentimientos y comportamientos humanos... y las situaciones de ficción que protagonizan están perfectamente hilvanadas.

El título de la obra hace referencia a una fabulosa zona geográfica a la que van a parar un puñado de seres con dones psíquicos. En ese mundo, además de los ya mencionados humanos con poderes mentales, coinciden mafias poderosas, traficantes de armas y criminales varios, con lo que el misterio y la acción están más que asegurados.

El tratamiento dinámico de la historia se ve reflejado en el dibujo de Yumeno, de trazo simple y efectivo, cercano al estilo de Masamune Shirow aunque más simple, lo cual ayuda bastante a la comprensión de la obra.

JOSE MARIA CUERVO

VALORACIÓN

7



# HASTA

EL PRÓXIMO MES MAKAKO NOS

ABANDONA, PERO SEGUIREMOS

◆ OFRECIENDOTE TODA LA INFOR- ◆

MACION: NUEVAS Y APASIONAN-

TES LECTURAS, LOS GRANDES AU-

# EL MES

TORES JAPONESES Y NUESTRA BI-

BLIOTECA DE PERSONAJES INOLVI-

◆ DABLES. TODO INFORMACION MAN- ◆

GA. NO TE PIERDAS LO ULTIMO

«MADE IN JAPAN». ¡QUE LOCURA!

# QUE VIENE

**¡SOL CUTTER TIENE ALGO EN LA CABEZA...  
... QUE ESTALLARÁ DENTRO DE DOS HORAS!**



**EL JUEGO QUE HARÁ ESTALLAR**



**TU CABEZA**

**UN JUEGO IMPACTANTE  
EN CD-i Y CD ROM PC/MAC**

**AHORA VERSIÓN EN ESPAÑOL**



**PHILIPS**